

Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
Output	Workshops Projects Events
Extras	Business Statements Glossary

Patrick Juchli : Draussen



Erzählung und Zeit im Interaktiven Medium –
 Recherche, Hintergründe und Arbeitsprozess

	Hintergrund
<p>«Was also ist die Zeit? Wenn niemand mich danach fragt, weiss ich es; wenn ich es jemandem auf seine Frage hin erklären will, weiss ich es nicht.» (Augustinus, Bekenntnisse)</p>	<p>«Wo ein Anfang gemacht wird, ist ein Ende immer schon unvermeidlich. Was wir auch tun, wir befinden uns mitten in der Zeit. Mit der Zeit aber ist es eine merkwürdige Sache. Obwohl wir sie mit unseren Sinnen nicht erfassen können, haben wir ein Verhältnis zu ihr. Und nach unserer Sprache zu urteilen, ist sie sogar lebendig: Manchmal drängt sie uns, und wenn wir nicht Schritt halten, läuft sie uns davon, und wir haben keine mehr. Wenn sie wieder da ist, kann es sein, dass sie uns lang wird, und dann schlagen wir sie tot. So ist die Zeit und – das ist das Paradoxe an ihr – ist zugleich nicht. Denn was überhaupt ist die Zeit? Eine Entität, ein Medium, eine Konstruktion?» (Sabine Pochhammer, Theaterschrift, Ausgabe Nr. 12 1997)</p>
	<p>Bleibt der Begriff der Zeit seit jeher in ein geheimnisvolles Dunkel gehüllt, so bringen wir dennoch ein Alltagsverständnis davon in unser Leben ein. Wir hüpfen nicht von einem Augenblick blind zum nächsten, sondern erinnern uns, vergessen wieder, vermissen, hoffen, halten fest, woran wir glauben, finden Zusammenhänge und suchen Gründe, sprechen vom Irgendwann, teilen unsere Zeit mit anderen und werden sterben müssen.</p>
	<p>Es scheint, dass vieles davon, was in unserem Leben Identitäten bildet, seine Ausdehnung in der Zeit hat: wer wir sind, was wir tun, was wir über Welt zu wissen glauben – all das bildet sich auf vielfältige Weise in der Zeit, nimmt Bezug zu ihr und wird auch in ihr wieder aufgelöst. Augustinus bestimmt in seinen Bekenntnissen die Zeit als «Ausdehnung des Geistes» und bezieht sich dabei auf die Tätigkeiten des Erinnerns, Erwartens und des Gegenwärtigens. Augenfällig wird hier die Betonung einer Tätigkeit, Zeit scheint nicht ein Substantiv, sondern viele Verben zu sein. Gibt es demnach auch Zeittechniken?</p>
<p>Ästhetische Zeit</p>	<p>Es gibt sie und wir finden sie zuhauf vorgeführt zur Nachahmung im Abbild der Zeit, in ihrer idealisierten Form, in der ästhetischen Zeit von Literatur und Film. Spricht Andrej Tarkowskij in seinem Buch «Die versiegelte Zeit» von einer «Bildhauerei aus Zeit» (ebd. S.130), so ihr widmet Gérard Genette in seinem theoretischen Standardwerk «Die Erzählung» den grössten Teil. All seine Beispiele beziehen sich dabei ausschliesslich auf</p>

	die Erzählung in Marcel Prousts «A la recherche du temps perdu», in der er gar die Absicht des Autors vermutet, «die Formen der narrativen Zeitlichkeit von ihrer dramatischen Funktion zu befreien, sie für sich allein spielen zu lassen und sie, wie er [Proust] im Blick auf Flaubert sagt, in Musik zu setzen». (ebd. S.110)
Erzählung	Die Arbeit an Draussen nahm ihren Anfang im Staunen über die Zeit und fand dabei zur Erzählung, die in ihrer medialen Funktion nicht nur unseren Umgang mit Zeit und unsere Vorstellung davon massgeblich prägt, indem sie Zeittechniken bereitstellt. Eine Erzählung erzählt auch immer von der Zeit selber, ohne sie auf den Punkt gebracht als Thema in den Raum zu setzen. Sie spricht zeitlich von Zeit und tut dies in einer erstaunlich einfachen und direkten Weise. Die Herausforderung würde nun sein, diese Faszination in den Kontext Interaktiver Medien zu stellen und zu befragen.
	Gegenwart
	«Jenseits der überkommenen Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen Handlungsverläufen und labyrinthischen Videospielen besteht ein Ansatz in der Entwicklung modularer narrativer Strukturen, die eine unbestimmte, aber sinnvolle Zahl von Permutationen ermöglicht. Ein weiterer Ansatz impliziert die algorithmische Gestaltung bestimmter charakteristischer Inhalte, welche die automatische Generierung von Erzählfolgen ermöglichen würde, die vom User moduliert werden könnten.» (Programmtext der Ausstellung Future Cinema am ZKM)
Algorithmen und Sprache, Angewandte Erzähltheorie, Erzählung als Software	Dieses Zitat beschreibt sehr gut einen Grossteil der Bestrebungen, neue narrative Techniken zu entwickeln. Hier werden Erzählungen an sich konstruiert, verändert, algorithmisiert oder was auch immer, indem von Grundstrukturen ausgegangen wird, die modulare Eigenschaften aufweisen und so in Kombination miteinander sinnvoll zu einem Neuen emergieren. Dieses Denken weist sehr grosse Ähnlichkeit mit dem Design von Softwarearchitektur auf, das heute weit entfernt von rein prozeduralem Denken immer ähnlicher spricht wie Biologen (Vererbung in OOP, Neuronale Netze,

	<p>Genetische Algorithmen) oder Soziologen und Psychologen (Multiagentensysteme). Viele Konventionen und Bausteine in objektorientiertem Programmieren klingen beispielsweise wie Fachbegriffe aus Erzähltheorien (Erbauer, Vermittler, Dekorierer, Memento, Besucher, Kompositum, Brücke). So gesehen ist natürlich ein Roman über hunderte von Seiten in menschlicher Sprache mit all ihren Eigenschaften ein unglaublich komplexes Gebilde und facht in Programmierern die Faszination für Erzählstrukturen in Artificial Storytelling und Narrative Intelligence an, wie es beispielsweise am MIT geschieht. Dort wird auch laut über narrative Interfaces nachgedacht, mit deren Hilfe komplexere Informationen dargestellt werden könnten, als es mit grafischen Oberflächen möglich ist.</p>
<p>Erzählung als Datenbank, Tod des Autors revisited</p>	<p>Weiter lassen sich Erzählungen als Datenbank menschlicher Erfahrung von Welt auffassen und so behandeln, wie es beispielsweise in Lev Manovich's Soft Cinema geschieht. «Ambient Narrative» lautet ein Untertitel, im Konzeptpapier findet sich die Frage: «How to represent the subjective experience of a person living in a global information society?». Beiträge werden mit Hilfe von Metadaten (Schlüsselbegriffe) in Erzählungen geformt: «A different paradigm: starting with a large database and then generating narratives from it.» (manovich.net) Arbeiten dieser Art haben einen stark konzeptuellen Hintergrund hinsichtlich der gesellschaftlichen Rolle von Erzählung und Autor. Nicht-Linearität und Miteinbezug des Rezipienten als sein je eigener Autor sind Programm.</p>
<p>MyStory(me, now) on Demand, StoryToolkit</p>	<p>Dieses Verdrängen der scheinbaren Passivität beim Rezipienten ist eine der Grundkonstanten vieler Arbeiten, die sich aus dem Verdrängen der Autorenrolle speist. Der Betrachter soll seine Geschichte selber schreiben, und die direkte Interaktion über ein Interface soll die Werkzeuge stellen, um sich diese Erzählung ganz konkret zusammenzubasteln. All diese Tendenzen seien hier deshalb aufgeführt, weil sie den grössten und auch dominantesten Teil der Arbeiten im Feld zwischen Interaktion und Erzählung ausmachen. Ich musste dabei jedoch häufig einen Mangel feststellen, der mich einen anderen Weg gehen liess. Das Interesse am Erzählstoff selber weicht häufig einem Formalismus. Zudem werden die vielschichtigen Erzähltechniken, die wir beispielsweise aus der Filmgeschichte kennen, stark vereinfacht als Vehikel einfacher Ereignisketten eingesetzt, an denen der Zuschauer sich entlanghangeln muss.</p>

<p>Interaktion als Illustration</p>	<p>Oftmals wird der Prozess von Verstehen und Nachvollziehen durch die Interaktion abgelöst. Ich habe als Zuschauer bzw. User häufig den Eindruck, dass die Interaktion lediglich einen bestimmten Aspekt der Rezeption (Verstehen, Nachvollziehen) durch ein Interface externalisiert und so eine Karikatur davon liefert, was Erzählung für den Zuhörer bedeuten kann. Der Inhalt der Erzählung bleibt dabei nicht selten belanglos oder bleibt ganz und gar der interaktiven Grundidee unterworfen. Mein Interesse gilt dem Verstehensprozess von Erzählung und der Rolle der Zeit darin. Plakativ ausgedrückt, interessiert mich eher das poetische Potential einer Interaktion in enger Anbindung an einen Inhalt, als das werkzeugtechnische oder ein datenorganisatorisches Potenzial. Das schliesst jedoch eine konzeptuelle Herangehensweise nicht aus.</p>
<p>Kontexte und Orientierungspunkte</p>	
<p>«Horror Chase» (Jennifer und Kevin McKoy)</p>	<p>Wichtigste Bezugspunkte für die Suche nach einem eigenen Ansatz, Zeit und Erzählung in einen interaktiven Kontext zu stellen, bildeten filmische Arbeiten, die häufig einen direkten Bezug zum klassischen Kino aufweisen und nichts mit Interaktiven Medien gemein haben. So zum Beispiel in der bereits erwähnten Ausstellung Future Cinema am ZKM «Horror Chase» von Jennifer und Kevin McKoy. Ausgangspunkt ist eine neugefilmte Verfolgungsszene eines bestehenden Horrorfilms. «Während des Abspielens werden Geschwindigkeit und Richtung des Handlungsablaufes ständig variiert, so dass eine Endlosschleife derselben, sich aber nie gleichenden Sequenz entsteht, die quasi alle möglichen, aber nie zu realisierenden Verfolgungsszenen beinhaltet [...]» (Katalog ZKM) Hier sind die permutativen Kräfte des Computers eng mit dem Inhalt verflochten, die totale Ausweglosigkeit, das ewige Kreisen um ein Trauma, die ständige Wiederholung des selben Schreckens sind Grundelemente des Horrormoviegenres, und der Computer spielt gerade hier seine Rolle als ewige Heimsuchung in ewiger Schlaufe in glasklarer Perfektion und Konsequenz. Zeit ist vollständig aufgehoben im Jetzt der panischen Angst – oder des Programmpointers. «Horror Chase» ist eine durch ihre Einfachheit bestechende Antwort auf die Frage, was Komputation+Erzählung in direktem Bezug auf eine Erzähltradition ergeben kann.</p>

<p>Eija-Liisa Ahtila</p>	<p>Eija-Liisa Ahtila ist Exponentin einer aktuellen Tendenz der Videokunst, die starke Bezüge zum Kino und zum Fundus filmsprachlicher Konventionen aufweist. Ahtila's Arbeiten sind gerade deswegen auch in der Filmszene ebenso präsent und haben nicht selten dokumentarischen Charakter oder basieren auf Interviews real existierender Personen. Im Zentrum ihrer Arbeit steht dabei unter anderem auch die Funktion der Zeit in der Bildung personaler Identität. Im Text zu «The House» (2002): «The material has been developed by using ideas of loss of chronological time and the vanishing of the experience of a complete space. The aim of the story is to explore the breakdown of a coherent world, the collapse of the logic of perception, and the loss of the sense of passing time. [...] The intention is to explore the possibilities of disrupting the traditional causal logic, structure and space for perception in screen narrative, while still being able to follow the events.» (ELA, S.160)</p>
<p>Theresa Hubbard und Alexander Birchler</p>	<p>Theresa Hubbard und Alexander Birchler verfolgen in ihren filmischen Arbeiten mit anderen Techniken eine ähnliche Strategie: «[Wir gehen] in unseren Arbeiten immer von einer logischen Geschichte aus, die wir dann mit einer unlogischen räumlichen oder zeitlichen Situation konfrontieren.» (HB, S.86) Diese Konfrontation nimmt beispielsweise in «Eight» (2001) die Form von Zeitzyklen ein. Eine einzige Einstellung als Kamerafahrt und kein Ende, die Kamera beschreibt eine Kreisbewegung, während dieser Loop dabei zwingend in die filmische Konstruktion eingebaut ist. Hier gelingt ein Aufbrechen der Erzählung ohne Verwendung mehrerer Perspektiven auf eine sehr direkte Weise. «In Hubbard/Birchlers künstlerischem Schaffen führt die subtile Dekonstruktion des Films zu einer neuen Form von Narration – mit dem Betrachter als emanzipiertem Teilhaber am endlosen Prozess möglicher Sinnstiftungen.» (HB, S.48)</p>
<p>Bela Tarr «Satantango»</p>	<p>Die einzelne Einstellung zeigt ein Zeitkontinuum, das sich innerhalb dieser Einstellung durch die bildliche Logik wieder brechen lässt. Der ungarische Filmemacher Bela Tarr ist ein gutes Beispiel für eine intensive Auseinandersetzung mit Einstellung und Kamerafahrt, ohne zur formalen Fingerübung zu werden. In seinem siebenstündigen Film «Satantango» (1994) dauert eine Einstellung selten kürzer als fünf Minuten und häufiger so lange, wie eine Filmrolle eben hergibt, ohne dabei auf eine durchgehende, wenn auch sehr</p>

	vielschichtige Erzählung zu verzichten. Anders, als wir es in sehr konzeptueller Form bei Andy Warhols sechstündigem Film eines schlafenden Menschen sehen können («Sleep», 1963).
Andrej Tarkowskij «Stalker»	Durchgehende Einstellung meint auch Realzeit und so finden wir bei «Stalker» (Tarkowskij) ein filmisches Beispiel dafür, wie die Grenze noch weiter verschoben wird: Filmzeit wird länger als Realzeit, was hier sogar inhaltlich dauernd thematisiert wird. Der Stalker mahnt seine Begleiter beim Eintritt in die Verbotene Zone, nie den direkten Weg zu gehen, weil darin das Verderben liege. Die Zeit wird ausgedehnt und ihr Verstreichen wird betont, was beim Zuschauer zu einer Auflösung von Zeit führt, die Orientierung in der Zeit wird schwerer, zeitliche Distanzen sind kaum noch einzuschätzen.
David Lynch «Lost Highway»	Einer, der auf ganz andere Weise genau gleich die rationale Zeit durch eine poetische ersetzt, ist David Lynch. In «Lost Highway» verkürzt er Zeit, macht Zeitsprünge und verwirrt so das ganze Gefüge von Vorher und Nachher, der Anfang beginnt beim Ende. Bei genauerem Hinsehen entpuppen sich ganze 135 Filmminuten als ein innerer Monolog von wenigen Minuten. Es wird dabei zwar eine «normale» Geschichte «erzählt», doch diese ist bruchstückhaft und unlogisch. Das liegt jedoch daran, dass wir die Geschichte nicht als unsichtbaren Betrachter geschildert erhalten, sondern die ganze Handlung aus der Perspektive der psychotischen Hauptfigur erleben. Diese subjektive Wahrnehmung von Zeit lässt aus einer Erzählung eine andere werden, Verstehen heisst auch neu schreiben.
Wenn filmische Erzählung selber bereits eine derartige Dichte an Interaktivität mit ihrem sogenannten Rezipienten birgt, welchen Weg muss dann ein Interaktives Medium einschlagen, will es nicht bloss ebendiese bereits stattfindende Interaktivität (performativ oder konzeptuell) illustrieren?	Wo kann nach dieser bereits älteren Erkenntnis ein Interaktives Medium ansetzen? In vielen Beispielen geschieht Interaktion punktuell, jetzt und hier ist etwas zu entscheiden, auszuwählen, bevor's weitergeht. Interaktive Erzählungen lassen oft das Wissen um die Verführungskraft eines so starken Mediums wie es das Kino ist (wir erliegen ihm in vollständiger Passivität) vermissen, Jahrzehnte an Errungenschaften in Filmsprache werden beiseite gelassen. Ein Neustart bei den Gebrüdern Lumière, so scheint es, Film ist Datenstreifen und Interaktion heisst dort Datenstreifenbehandlung. Ein Interaktives Medium muss hier mehr leisten, als Browser oder Fernbedienung zu sein, unsere ungebrochene Zugriffsmöglichkeit durch die Interaktion muss in Frage gestellt werden.

Was ist «Draussen»?

All diese Hintergründe und Orientierungspunkte führten zum Wunsch, konkret eine eigene Erzählung zu schreiben, einen Stoff filmisch zu verarbeiten und diesen in einen interaktiven Kontext zu stellen. Inhalt und Form der filmischen Erzählung sollten eng mit der Wahl und Gestaltung eines Interaktionsmediums verbunden sein und innerhalb einer Installation den Versuch eines in sich abgeschlossenen Ganzen bilden. Um Ihnen von nun an einen festen Orientierungspunkt in dieser schriftlichen Arbeit zu geben, sei hier kurz das Ergebnis vorweg genommen.

Erzählung

Draussen ist der Titel einer interaktiven Videoinstallation. Ein Film erzählt von einem Knaben, der zusammen mit anderen Kindern auf einer weiten, grünen Wiese Verstecken spielt. Wir begleiten ihn während einer Spielrunde. Seine Beziehung zum Spiel bleibt jedoch ein Rätsel. Er gleitet aus dem Spielverlauf, verliert den Spielzusammenhang und seine Rolle darin, gelangt wieder zurück und findet sich an einer anderen Stelle im Spiel wieder. Da greift jedoch das Schlussbild nahtlos an den Anfang zurück, ein Ende bleibt aus. In der Wiederholung aber zeigt sich die Erzählung unter anderem Vorzeichen.

Interaktives Medium

Unter den ZuschauerInnen befindet sich jeweils eine Person, die das filmische Geschehen in Echtzeit durch ihre Atembewegungen beeinflusst. Ein berührungsloser Atemsensor aus der Medizinaltechnik und ein dafür entwickeltes Computerprogramm lassen Filmschnitte auf Atemwenden fallen, verändern die Dauer einer Einstellung, übertragen die Atemdynamik auf die Bewegung eines Objektes im Bild oder der Kamera. Art und Weise, aber auch Dichte der Interaktion ändern sich im Lauf der Erzählung und sind vom Autor ähnlich einer Partitur festgelegt.

Installation

Das alles findet als Installation in einer Ausstellung statt. Man betritt durch einen schmalen Durchgang einen abgedunkelten, nach Möglichkeit rechteckigen Raum; nahe der Wand gegenüber der Frontprojektion gibt es einfache Sitzgelegenheiten für Zuschauer, etwas weiter in der Raummitte steht ein Sessel bereit, daneben ein kleines Tischchen mit Lampe, dem Interface und grafischen Hilfestellungen und Hinweisen für den User.

Drei Hinweise zum Inhalt der Erzählung

«Draussen» erzählt von einem Kinderspiel. Ein Spiel hat einen Verlauf und kennt ein Set von Regeln, das sich auf diesen Verlauf bezieht, d.h. zu unterschiedlichen Zeiten stehen verschiedene Regeln im Vordergrund. Es gibt Spieler, die sich in das Spiel hineinbegeben und sich einem Handlungsschema und Spielfeld unterwerfen. Ein solches Spiel ähnelt in seiner Struktur stark einer Erzählung, die nicht rezipiert, sondern gerade gelebt wird. So kommt es auch nicht von ungefähr, dass es Leute gibt, die Erzählungen spielen und Schauspieler heissen. «Draussen» geht den anderen Weg: Ein Spiel wird erzählt, ein Spiel wird zu einer Erzählung. Was heisst das. Erzählt wird von einem Knaben, der aus dem Spiel fällt und wieder hineingelangt und irgendwo dazwischen liegt in den Verlauf des Spiels gedrechselt die Geschichte dieses Knaben. Was hat sie mit dem Spiel zu tun? Ist nicht das ganze Spiel die Geschichte des Knaben? Gibt es überhaupt einen Anhaltspunkt dafür, dass dieser Knabe tatsächlich beim Spiel dabei ist?

**Ein Spiel wird Erzählung,
und die Erzählung
wird zum Spiel mit der Zeit.**

«Draussen» erzählt von einem Versteckspiel. Ein Versteckspiel ist voll von Zeit. Einer zählt sie, während die anderen sich verstecken. Versteckspielen heisst, in heller Aufregung ein Versteck suchen, es irgendwie gefunden zu haben, den vom Rennen noch lauten Atem niemanden hören zu lassen und so in totalem Verharren nach einiger Zeit sich nicht mehr sicher zu sein, wieviel Zeit den nun eigentlich verstrichen ist und ob das Spiel noch läuft. Das Versteckspiel deckt als Erzählstoff auf minimalem Raum die Spannbreite zwischen absoluter Zeitmessung und subjektiver Wahrnehmung von Zeit ab. Das Versteckspiel wird aber zum Zuschauer weiter getragen: Welche Rolle hat der Knabe im Spiel, und wer sind die anderen, die wir in der Erzählung antreffen? Was geschieht wirklich?

**Keine Trennung zwischen
verschiedenen Realitätsebenen**

«Draussen» trennt nicht Realität, Spiel und Tagtraum durch ästhetische Konventionen und verlangt schon alleine durch die Erzählung die aktive Beteiligung des Zuschauers. Es geht dabei nicht um einen zu lösenden Krimi, sondern darum, in einer Geschichte, die in klaren und einfachen Bildern erzählt wird, eine eigene Lesart zu finden. Nun kommt zu dieser bereits interaktiven Grundkonstellation ein Interaktives Medium hinzu, das sich zwischen den Film und den Betrachter schiebt:

Interaktion anders verstehen

Wechselseitige Interaktion

Die Atembewegung lässt sich nicht durchgehend kontrollieren, sie kann nicht beliebig angehalten werden und kehrt von sich aus immer wieder zu einer Regelmässigkeit zurück. In dieser sich selbst einstellenden Atemfrequenz schlägt sich die emotionale Reaktion auf etwas Erlebtes sehr deutlich nieder, was den Kreis der Interaktion schliesst: das Gesehene beeinflusst die Atemfrequenz, die wiederum das Gesehene, den Film direkt beeinflusst. Diese Einflussnahme geschieht stets auf direkte Weise, Schnitte legen sich auf Atemwenden, die Bewegung einer Figur oder der Kamera beginnt mit einer Atembewegung oder übernimmt gar die aktuelle Atemdynamik.

Innen ist Aussen, das heimliche Ziel aller Interfaces

Den eigenen Atem mit einem ausserhalb stattfindenden Geschehen in Zusammenhang zu bringen, verlangt viel Aufmerksamkeit. Während nur schon bei der Konzentration auf den eigenen Atem ein nicht unerheblicher meditativer Aspekt hinzutritt, ist gerade der ständige Versuch, sich auf beides zu konzentrieren hochinteressant. Beobachtungen zeigen, dass sich die Distanz zwischen Rezipient und Erzählung verkürzt, da hier etwas sehr Eigenes, Nahes und Intimes ständig in direkten Zusammenhang mit einer sehr fremden und künstlichen Welt gebracht wird, in die ich mich hineingeben muss, will ich etwas davon verstehen. Der Zuschauer versucht ständig etwas gerade Gesehenes oder Gehörtes mit seinem Atem in Verbindung zu bringen – eine Übersetzung davon, was der Prozess von Verstehen immer schon bedeutet hat: Was hat das da draussen mit mir zu tun? Der Zuschauer projiziert sich sehr viel stärker in das Gesehene hinein.

Erzählsituation ist interaktiv, nicht Erzählung an sich.

Draussen bietet kein Navigieren durch eine bestimmte Anzahl von Geschichten und geht nicht von Fragestellungen der Informatik oder Künstlichen Intelligenz in Bezug auf die Herstellung narrativer Strukturen aus. Die Arbeit geht von der Erzählsituation, dem Zuschauer und seinem Versuch aus, Erzählung zu verstehen. Welche Beziehung besteht zwischen der Erzählung und dem Rezipienten? Kann das Spiel von Projektion und Identifikation, von der Suche nach Sinn und Zusammenhängen, vom Übersehen und Vergessen und Nichtverstehen weitergetragen werden? Der Handlungsverlauf der Erzählung ändert sich nicht, die Erzählung bleibt dieselbe, dieselben Einstellungen folgen

in derselben Reihenfolge. Die Arbeit bleibt nahe an der filmischen Erzählweise und erweitert diese um eine sehr weiche, stufenlose Form von Interaktion, die ein zeitliches Kontinuum aufrecht erhält. Die durch den Atem sehr körperliche und gleichzeitig bewusst wahrnehmbare Verbindung zum Geschehen verstärkt die mediale Verführungskraft des Filmmediums noch zusätzlich.

Interaktive Wahrnehmung

Das Ateminterface ist kein blosses Kontrollinterface, sondern erweitert die Wahrnehmung um ein Sinnesorgan, das sehr haptische Qualitäten aufweist. Deutliche Analogien, wie beispielsweise die direkte Übertragung der Atemdynamik auf eine Geste oder sonstige Bewegung, wie beispielsweise eine gut dosierte Vergrößerung des Bildes, werden unmittelbar wahrgenommen und haben eine sehr starke körperliche Wirkung. Da auch Art und Weise der Interaktion sich ändern und ähnlich einer Komposition festgelegt sind, ist der Zuschauer ständiger Beobachter dessen, was mit ihm (seinem Atem) geschieht. Um einen Vergleich zu bemühen, könnte man sagen, dass «Draussen» wie ein Kleid seine Struktur nicht ändert, sich aber am eigenen Leib anprobieren lässt.

Interaktives Zeitgefühl

Interessanterweise lässt sich mit dem Ateminterface auch das Zeitgefühl des Betrachters beeinflussen. Je kleiner die Distanz, je direkter und offener die Interaktion spürbar und steuerbar wird, umso mehr schrumpft der Überblick über die bisherige oder gesamte Erzählung. Was gerade geschehen ist, woher gerade kam, was nun zu sehen ist, rückt in den Hintergrund. Was jetzt gilt, ist das Jetzt der Spiels mit der Interaktion, wenn zum Beispiel eine Fläche so zu atmen scheint, wie ich als Betrachter es gerade tue. Hier trifft das Interface wieder auf die Erzählung selber, wenn dem Knaben zum selben Zeitpunkt dasselbe widerfährt und er in seinem Fall aus dem Spiel zu fallen scheint.

«Draussen» will eine mögliche Antwort darauf sein, was Interaktion in unserer Beziehung zu Erzählungen beitragen kann, ohne auf die Vielschichtigkeit der filmischen Sprache und vor allem des filmischen Flusses verzichten zu müssen. Es war in meinem Fall auch ein Forschungsfeld dafür, was Interaktivität mit Konzentration auf ein Interaktives Medium jenseits von Kontrollinterfaces und Werkzeugkonstruktion bedeuten kann.

«Draussen» – Arbeitsumfang und Arbeitsumfeld

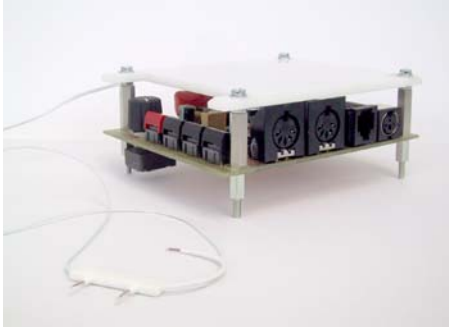
Ausgehend von einzelnen Szenen und Bildern begann die Arbeit am Drehbuch in klassischer Form. Wann was und wie interaktiv sein sollte, wurde von Beginn an parallel mitentwickelt. Die Arbeit an «Draussen» verlangte eine grosse Flexibilität in verschiedenen Arbeitstechniken aufgrund des Umfangs: Neben der Leitung einer Filmproduktion galt es ein Drehbuch zu schreiben, ein Interface zu entwickeln, eine Software zu schreiben und dafür einen installativen Rahmen zu finden. Entsprechend unterschiedliche Formen von Teamarbeit und Interaktionsleitung lagen auf der Hand.



Die Suche nach dem geeigneten Hauptdarsteller begann mit Besuchen verschiedener Kindertheatergruppen im Raum Basel. In Sonja Speiser fand ich für die Besetzung eine grosse Unterstützung, zusammen mit ihr als Leiterin einiger solcher Gruppen stiessen wir bald auf den achtjährigen Gilles Töngi und die weiteren fünf NebendarstellerInnen. Das Glück musste mitspielen, die Auswahl war klein – Theater, so scheint es, ist in diesem Alter Mädchensache. Als dann auch Jörg Schröder, ein langjähriger Schauspieler am Theater Basel und Wunschkandidat für die zweite Hauptrolle zusagte, sollten diese beiden weit entfernten Lebensabschnitte ein weiteres Spektrum der Interaktionsleitung eröffnen und auch einen Prüfstein dafür bilden, was das Vermitteln des Drehbuchinhaltes anging.



Erst nach vielen Wochen Location-Scouting für vier verschiedene Orte konnte der Dreh endlich beginnen, das Team war von Kamerafrau über Catering bis zu den Fahrern (40 Minuten Fahrzeit von Basel) komplett und blieb in seiner Grösse je nach Drehtag und Shotlist flexibel zwischen 6 und 17 Leuten. Drehplan und Logistik wurden auf die Konzentrationsfähigkeit und den Schulplan der Kinder hin konzipiert, was an einem Drehtag nicht mehr als zwei Stunden Dreharbeit zulies. Das Wetter spielte jedoch mit, die Hürde «Aussenaufnahmen mit Kindern» war nach sieben Tagen geschafft. Natürlich blieben Zwischenfälle nicht aus, zwei der unterhaltenden Sorte seien hier genannt: Ein Drehort stellte sich kurz vor Drehbeginn als allertiefstes Naturschutzgebiet heraus, die schönen Gebüsche fürs Versteck, durch die der Knabe hindurchrennen sollte, bildeten Überlebensgrundlage für eine dem Aussterben nahe Vogelart. Die Lösung darauf hiess



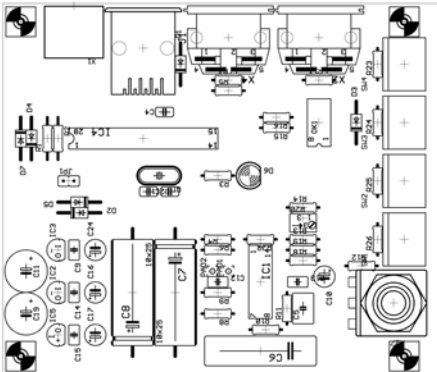
Sensordaten verstärken, filtern,
kalibrieren und in MIDI an den Computer

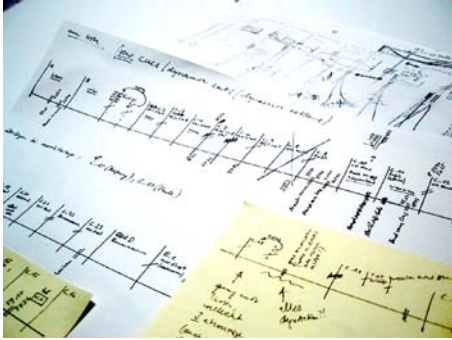
bauen, statt suchen – auf einer weiten Weide eines Bauern mit perfektem Hintergrund durften drei aus einer Baumschule ausgeliehene Gartengebüsche verbuddelt werden. Das Resultat übertraf alle Erwartungen. Dass sich in der Mitte der Dreharbeiten der Hauptdarsteller über Nacht unglücklicherweise die Haare vom Kopf wegrasiert hatte, bildete eine weitere Herausforderung der Realität.

Parallel zum Drehbuch begann die Arbeit am Interface. Nach Rücksprache mit dem Schlaflabor am Kantonsspital Basel konnte ein passender Atemsensor gefunden werden. Wir entschieden uns für einen Thermistor, einem sensiblen, berührungslosen Temperaturfühler. Nach langer Suche fand sich in der MAP Schweiz ein Medizinaltechnikvertrieb, der ein Exemplar trotz des hohen Anschaffungspreises von 600 Franken pro Stück zur Verfügung stellen sollte. Technische Informationen blieben jedoch aus oder stellten sich als grundfalsch heraus, die Herstellerfirma in den USA zu kontaktieren, blieb Illusion. Die zu entwickelnde Hardware, die die Sensordaten auslesen sollte, verlangte somit nach einer Kompetenz, die ich erst an der ETH Zürich in Uli Franke finden sollte. Die enorme Empfindlichkeit der Sensordaten verlangte konkretes Wissen in Verstärkungs- und Filtertechnik, die Programmierung des PIC-Mikrokontrollers in Assembler zur A/D-Wandlung und Übersetzung in ein MIDI-Protokoll wurde ebenfalls von ihm ausgeführt. Dennoch hatte sich die Suche nach dem Sensor, nach einem Hersteller und nach der korrekten Interpretation der Sensordaten derart verzögert, dass Prototypen während der Arbeit am Drehbuch nicht mehr möglich waren.

Ein ähnliches Zweierteam bildete meine Zusammenarbeit mit Tomek Kolczynski, der für die gesamte Vertonung und musikalische Komposition verantwortlich sein sollte. Seine Ausbildung am Elektronischen Studio der Musikhochschule Basel und eigene Erfahrung mit interaktiven Musikinstallationen bildeten den idealen Hintergrund für dieses Projekt.

Zusammen mit Michael Huber, der zur Zeit ebenfalls am Hyperwerk sein Diplom macht, konnte eine zehntägige Doppelausstellung im [plug.in], dem experimentellen Ausstellungsraum für Kunst und Neue Medien in Basel, auf die Beine gestellt werden.





Skizzen zum Ablauf der Interaktion

Die Software, die nun all das erarbeitete Material zusammenbringen sollte, entwickelte ich auf MAX/MSP von Cycling74, einer vielbenutzten Plattform für interaktive Arbeiten und SoftVNS2 von David Rokeby, einer Sammlung videospezifischer Module für diese Plattform. Am einen Ende stand die Auswertung der Sensordaten, deren korrekte Interpretation einige statistische Analysen verlangte, da der Sensor nichts anderes ist, als ein Temperaturfühler und dadurch einiges an Übersetzung benötigt, um als Atemfühler durchzugehen. Unterbrechslose Kontinuität in der Bearbeitung des Videomaterials in Echtzeit und bei voller Auflösung bildete das andere Ende der technischen Schwierigkeiten. Architektur war dort gefragt, wo Software mit der Partitur der Interaktionsweisen zusammensteht. Programmieren bedeutete hier einerseits im Sinne einer Komposition zeitlich zu arbeiten und andererseits mit vielen Unschärfen und qualitativen Daten des Interfaces umgehen zu können.



Dreharbeiten
(Maske und Schauspielerbetreuung)



Dreharbeiten
(Das Ende der 1. Szene)

	Anhang
ProjektmitarbeiterInnen	<p>Besetzung: Andreas Ebnerter, Mira Georg, Annik Mesmer, Mara Schlegel, Jörg Schröder, Ornella Seiler, Gilles Töngi Kamera: Katherine Batliner Licht: Florian Kutzli, Nadja Tarnutzer Direktion: Raffael Dörig Dolly: Martin Schaffner Kostüme: Božena Civic Maske: Carolina di Giacinto Regiecoach: Sonja Speiser Catering: Andrea Kramer Fahrer: David Appel, Florian Kutzli, Nathalie Laissue, Fabian Schweizer, Nadja Tarnutzer Set-Fotos: Roland Hunziker, Nadja Solari, Andrea Kramer Ton und Musik: Tomek Kolczynski Interface: Dr. Werner Strobel (Kantonsspital Basel), Pierre Witz (MAP Schweiz, Medizinaltechnik), Benedikt Fassbind (Medela, Medizinaltechnik), Uli Franke (Entwicklung Hardware/Firmware), Prof. Jean Eisenecker und Robert Rottmerhusen (FHBB, Beratung Elektronik) Projektcoach: René Pulfer (HGK Basel) Grafik, Installation: Nadja Solari, iart Basel </p>
Unterstützung	<p>Aargauer Ideentopf, MAP Schweiz, David Rokeby/SoftVNS2, Baumschule Bauer, Suprag AG, [plug.in] Basel und iart Basel.</p>
Literatur (Auswahl)	<p>Karl Heinz Bohrer. Das absolute Präsens. Die Semantik ästhetischer Zeit. F.a.M.: Suhrkamp, 1994 Gilles Deleuze. Das Zeit-Bild. Kino 2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1999 Gérard Genette. Die Erzählung. München: UTB, 1998 Theaterschrift, Nr. 12/1997. Zeit. Kunstforum International, Nr. 151. Dauer – Simultaneität – Echtzeit. Köln: Kunstforum, 2000 Theresa Hubbard und Alexander Birchler. Wild Walls. Bielefeld: Kerber Verlag, 2001 (= HB) Ahtila, Eija-Liisa. Helsinki: Crystal Eye, 2002 (= ELA) Martin Rieser, Andrea Zapp (Editor). Cinema/Art/Narrative. London, British Film Institute, 2002 Mike Sandbothe (Hrsg.) Zeit – Medien – Wahrnehmung. Darmstadt: Wiss. Buchges. 1994 Mike Sandbothe. Die Verzeitlichung der Zeit. Darmstadt: Wiss. Buchges. 1998 Andrej Tarkowskij. Die versiegelte Zeit. München: Ullstein, 2002 Michael Mateas, Phoebe Sengers. Narrative Intelligence. http://www.ifi.unizh.ch/ailab/people/dbisig/pdfs/intro-ni-symposium.pdf Ernest Adams. Three Problems for Interactive Storytellers. http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/19991229.htm</p>

Patrick
dipl.
tel
e-mail
url
Patrick
+41 79 78 77 147
www.resurfacet.net
patrick@resurfacet.net
Interaktionsleiter FH
Juchli J